

GEN, KARATEKA



TEHTÄVÄMATERIAALI

Juha Kaitakorpi

Juha Kaitakorpi

GEN, KARATEKA

Tehtävämateriaali

© 2022 Kaitakorpi, Juha

Kustantaja: BoD – Books on Demand, Helsinki, Suomi
Valmistaja: BoD – Books on Demand, Norderstedt, Saksa

ISBN: 978-952-80-6375-9

Sisällysluettelo

Johdanto	9
Eksyksissä (K, P, D, T)	10
Satorun koe (K, P, L, T)	11
Ensimmäiset harjoitukset (K, P, D, T)	12
Nopeat kädet (K, P, D, L)	13
Kohtaamisia kisapaikalla (K, P, D, L)	15
Tiukkoja tilanteita (K, P, L)	16
Menneisyyden varjot (K, P, D)	17
Haaste (K, P, D)	18
Vyökoe (K, P, L)	19
Haikeat syntymäpäivät (K, P, T, D)	20
Uusi koulu (K, P, T, L)	21
Talviharjoittelua (K, P, L)	23
Leiri (K, P, T)	24
Kensei (K, P, D)	25
Vastoinkäymisiä (K, P, D)	26
Kisat alkavat (K, P, L)	27
Semifinaalit (K, P, L)	28
Ennen finaalia (K, P, T)	30
Finaali (K, P, L)	31
Voittoakin tärkeämpi (K, P, T)	33
Karkkipussi (K, P, T, D)	34
Liitteet	35
Vastaukset	40

Johdanto

TÄMÄ KIRJA ON OHEISMATERIAALI KIRJALLE GEN, KARATEKA (ISBN: 978-952-80-2205-3).

Tehtäväkirja sisältää tehtäviä, jotka liittyvät Gen, karateka -kirjan sisältöön. Saadaksesi kaiken irti tehtävistä sinulla on hyvä olla tämä kirja. Tehtävät on jaoteltu kirjan lukujen mukaisesti. Jokaisesta luvusta on annettu lyhyt juonikuvaus sekä lista käsitellyistä teemoista.

Idea tehtävämateriaalille syntyi palautteesta, jonka mukaan kirja sopisi hyvin myös koululuokassa yhdessä käsiteltäväksi kirjaksi. Kirjassa käsitellään muun muassa paljon erilaisia tunteita, ystävyyttä, erilaisia näkökulmia, harjoittelua, kilpailua ja voiton tavoittelua sekä tutustuttaa karateen lajina. Näistä teemoista syntyneet keskustelut herättivät ajatuksen opettajille suunnatusta tehtävämateriaalista, joka tarjoaisi monipuolisesti valmiita tehtäviä kirjan käsittelyn tueksi. Valmiita tuntuunnitelmia en tarjoa, vaan tehtävistä voi jokainen opettaja omalla ammattitaidollaan valikoida luokalleen ja tilanteeseen sopivimmat tehtävät ja soveltaa niiden pohjalta. Osa tehtävistä toimii parhaiten pareittain tai ryhmässä toimien. Moni tehtävä sopii myös yksin suoritettavaksi, joten tehtäväkirja antaa paljon kenelle tahansa lukijalle, joka on lukenut tai lukee parhaillaan Gen, karatekaa.

Sisällysluettelossa ilmoitetaan kirjainkoodeilla kunkin luvun sisältämät eri tehtävätyypit. Tehtävät on luokiteltu seuraavasti:

(K) Kuullun ja luetun ymmärrys: Tehtävät kertaavat tarinan sisältöä.

(P) Pohdinta: Sisältää mm. moraali-, terveys-, tunne- ja kaveritaitoihin liittyviä pohdintatehtäviä. Ne sopivat yhdessä keskusteltaviksi ja vanhemmilla oppilailla myös kirjallisiksi tehtäviksi.

(L) Liikuntatehtävä: Karaten viitepelejä tai niistä johdettuja harjoitteita, jotka sopivat esimerkiksi liikuntatunneille.

(T) Taide ja tarkkaavuus: mm. piirustus- väritys- ja sokkelotehtäviä.

(D) Draama ja toiminta: Eläydytään kirjan tapahtumiin ja hahmoihin draaman keinoin.

Gen, Karateka -kirjan yksi opettavainen tavoite on herättää ajatuksia. Suurin osa tehtävistä on luonteeltaan ajatuksia ja keskustelua herättäviä, eikä niihin ole olemassa yhtä oikeaa vastausta. Kuullun ja luetun ymmärrystehtäviin sekä ensimmäisen luvun sokkelotehtävään löytyvät vastaukset kirjan lopusta luvuittain eriteltyinä. Monistettavat liitteet ovat tulostettavissa netistä osoitteesta:

https://drive.google.com/drive/folders/1YsBe6Qv39usw_TdsD1NdJEqKzNOeTfог?usp=sharing

Hauskoja hetkiä tehtävien parissa!

Juha Kaitakorpi

1. luku

Eksyksissä

Luvun tiivistelmä:	Chun saapuu kylään, ja joutuu heti Sarun dojon ilkeiden karatekojen kiusaamaksi. Tiikerikaksoiset Migi ja Hidari saapuvat auttamaan.
Teemat:	Eksyminen, auttaminen

Kuullun ja luetun ymmärrys

1. Miksi Chun eksyi?
2. Ketkä auttoivat Chunia?

Pohdinta

1. Oletko joskus eksynyt? Miltä se tuntui?
2. Miten olisit itse toiminut Chunin tilanteessa? Miten toimit, jos olet eksynyt?
3. Miten toimit, jos näet jonkun muun olevan eksyksissä? Miten toimit, jos sinulta kysytään apua?
4. Mitä tunteita hahmot kokivat luvussa?

Draama ja toiminta

Eläydytään hahmoihin ja keksitään vaihtoehtoisia ratkaisuja tarinan tilanteisiin. Miten tilanne olisi voinut mennä toisin? Näytellään syntyneet ratkaisut.

Taide ja tarkkaavuus

Liite 1: Labyrinttisokkelo

1. Auta Chun keskustorin kautta Wen-sedän luo.
2. Auta Migi Wen-sedän luo kulkemalla viivoja pitkin. Saat loikata matkan aikana viivalta toiselle kaksi kertaa. (Ulkoreunoja pitkin ei saa kulkea!)

Tulostaa voit osoitteesta:

<https://drive.google.com/file/d/1LDL3x5p4k4VxoxnEpjjUKLhd-druBDte/view?usp=sharing>

Gen, karateka on tarina ujosta pandapojasta, joka karateharrastuksen aloittaessaan tempautuu elämänsä haasteeseen. Hänen on kohdattava kylän kilpailevan karatesalin hurjat harrastajat ja löydettävä sisällään piilevä rohkeus.

Tämä tehtävämateriaali sisältää tehtäviä ja harjoituksia, jotka liittyvät Juha Kaitakorven Gen, karateka - kirjan tarinaan. Tehtävissä käsitellään muun muassa tunteita, ystävyyttä, erilaisia näkökulmia, harjoittelua, kilpailua ja voiton tavoittelua sekä karaten viitepelejä ja -harjoitteita.

Ensisijaisesti opettajille suunnattu tehtävämateriaali tarjoaa oppitunneille monipuolisesti erilaisia tehtäviä Gen, Karatekan käsittelyn tueksi. Se antaa paljon myös kenelle tahansa lukijalle, joka on lukenut tai lukee parhaillaan Gen, karatekaa.